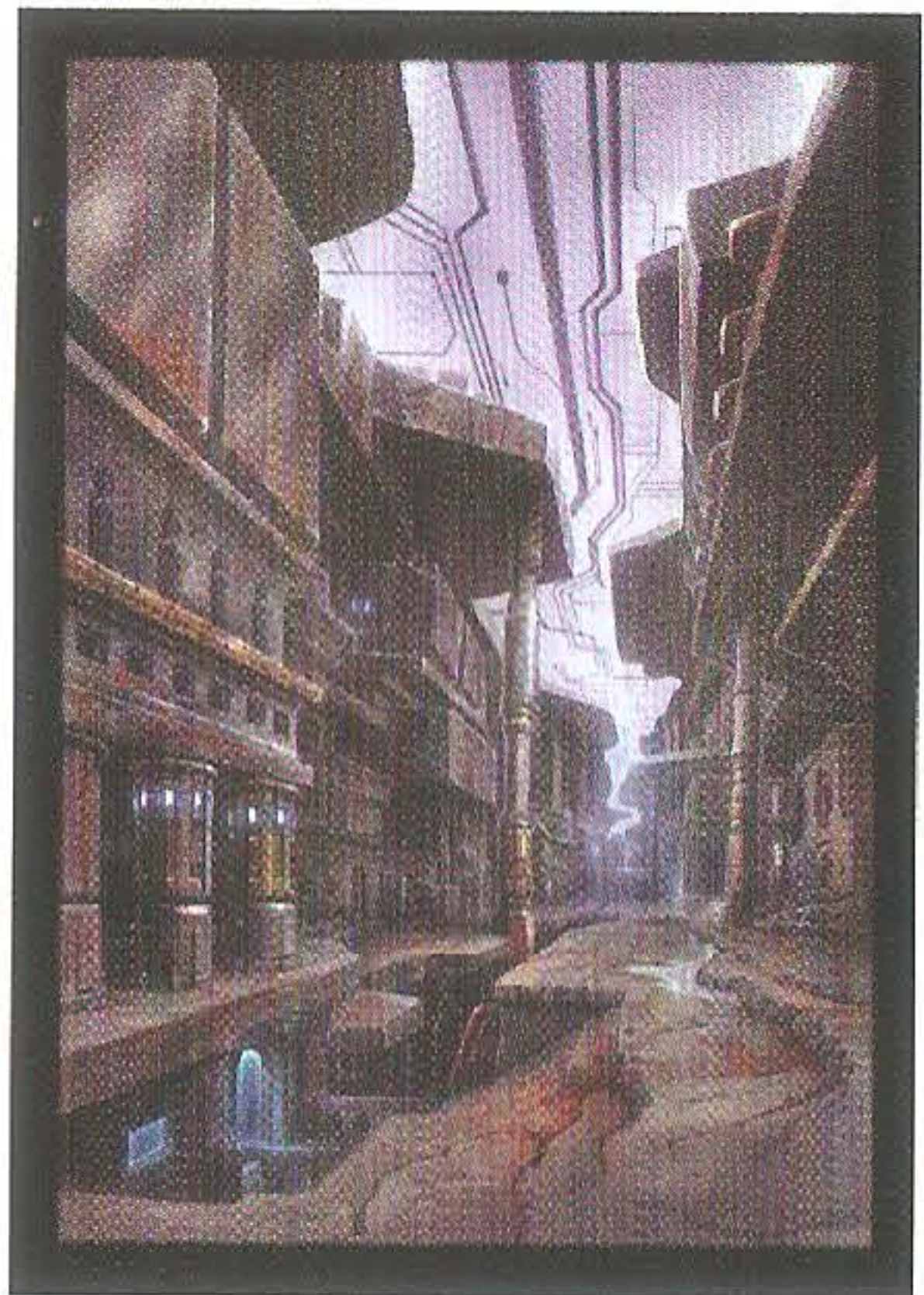
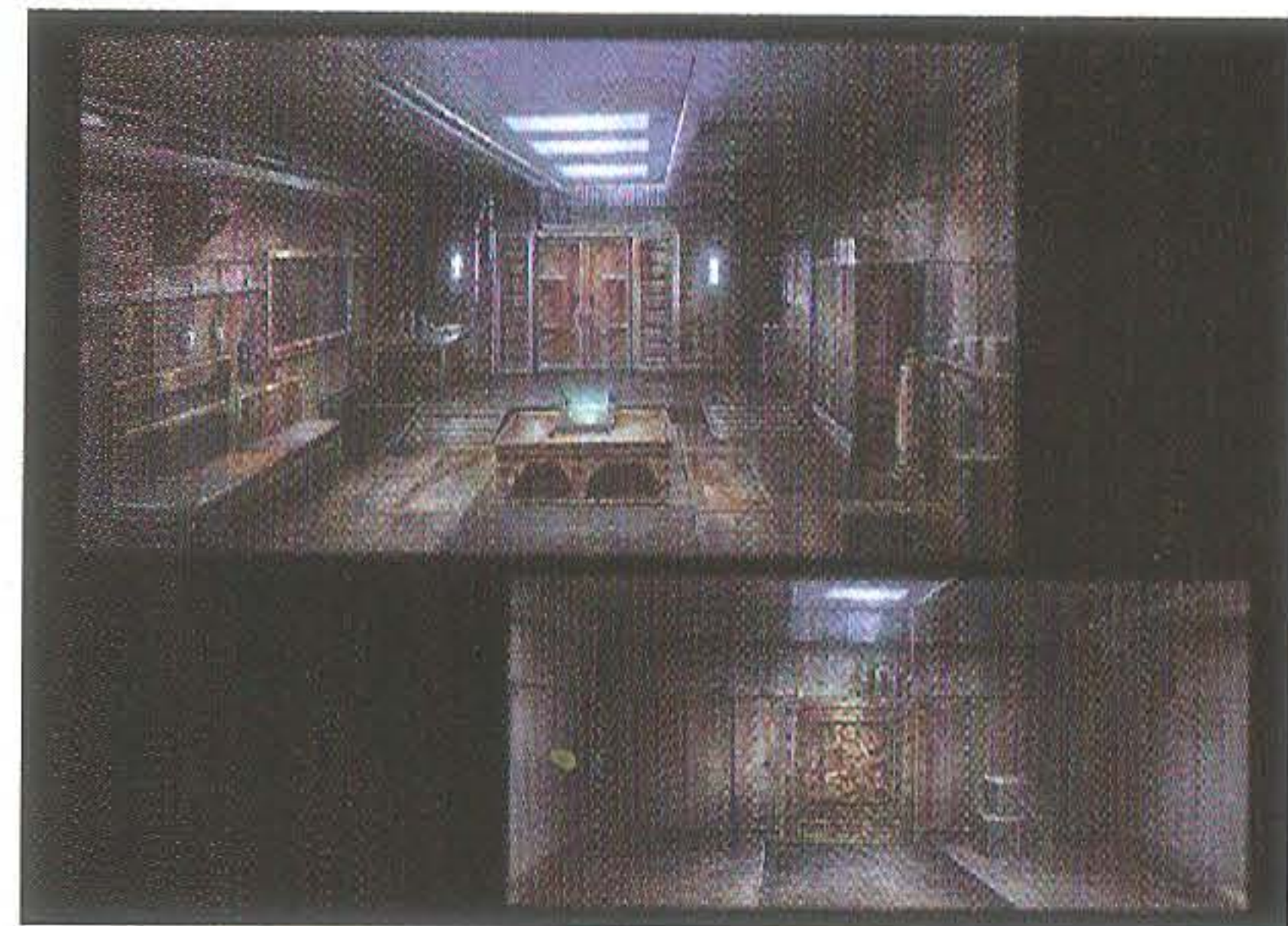
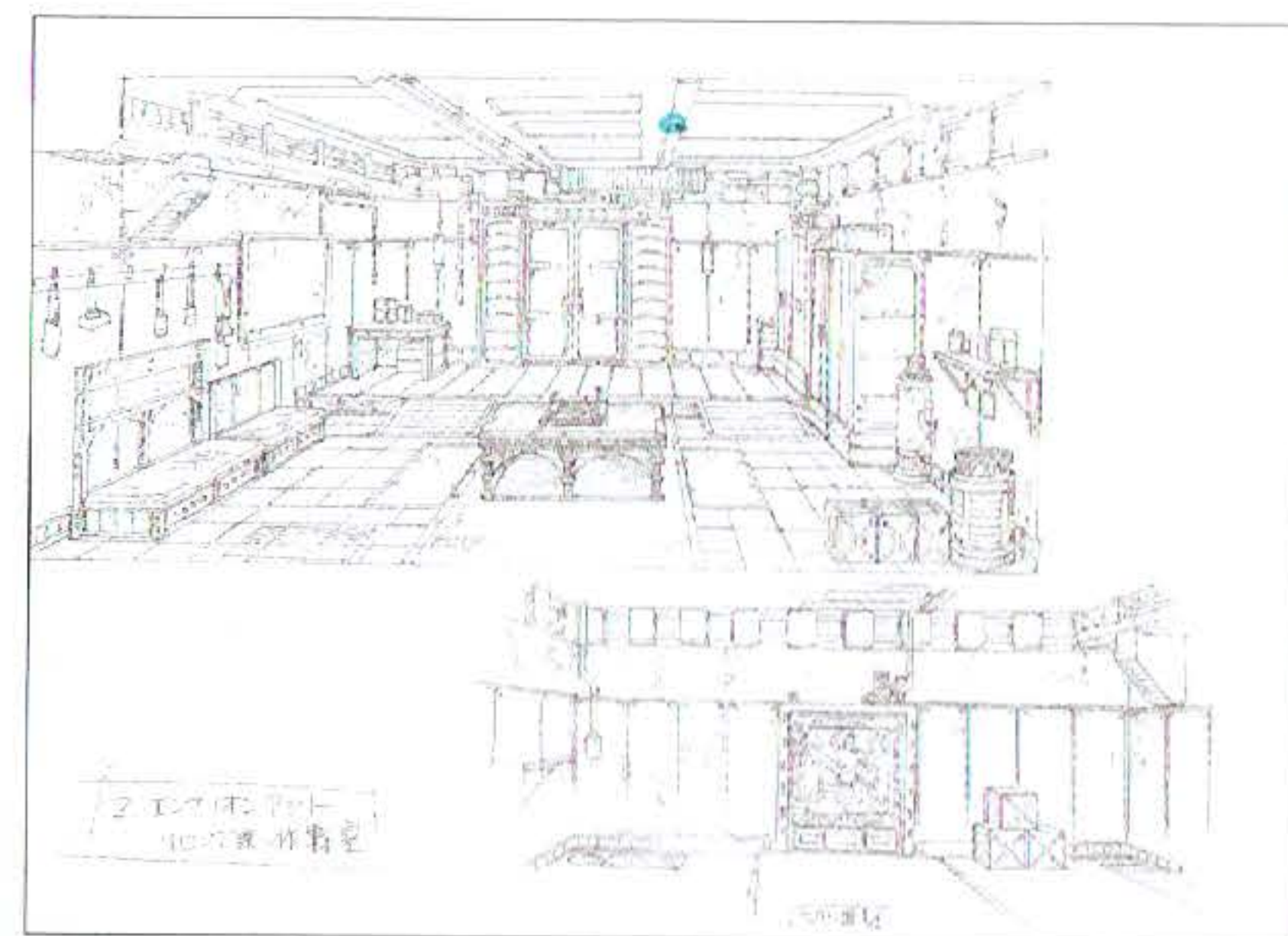
DIGITAL DEVIL SAGA
アバタール・チューナー
Making of D.D.S._A.T

Om Mani Padome Hm　オーム　蓮華の中なる宝珠よ　フーム

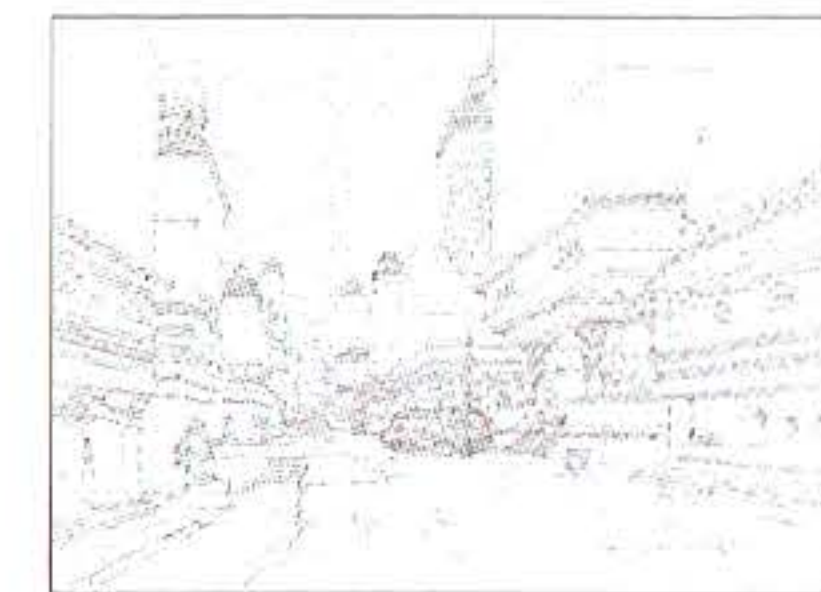
美術設定

美術設定は、数多くのアニメ・ゲームの美術を手がけたクリエイター集団【草薙】が担当。緻密かつ奥行き感溢れる構図が目を引くエンブリオン・アジト「ムラダーラ」を始め、建物の外観から内部構造の詳細に至るまで、様々な設定を考案いただいた。

エンブリオン

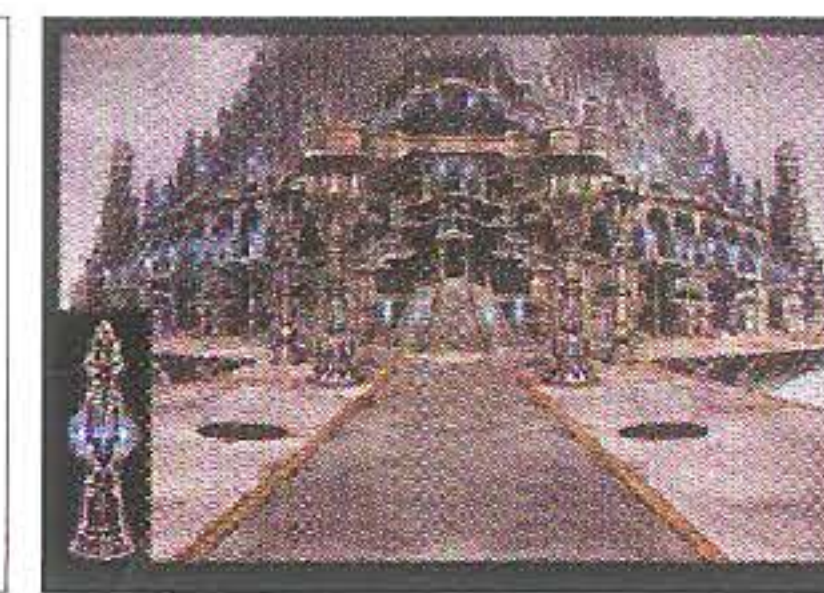
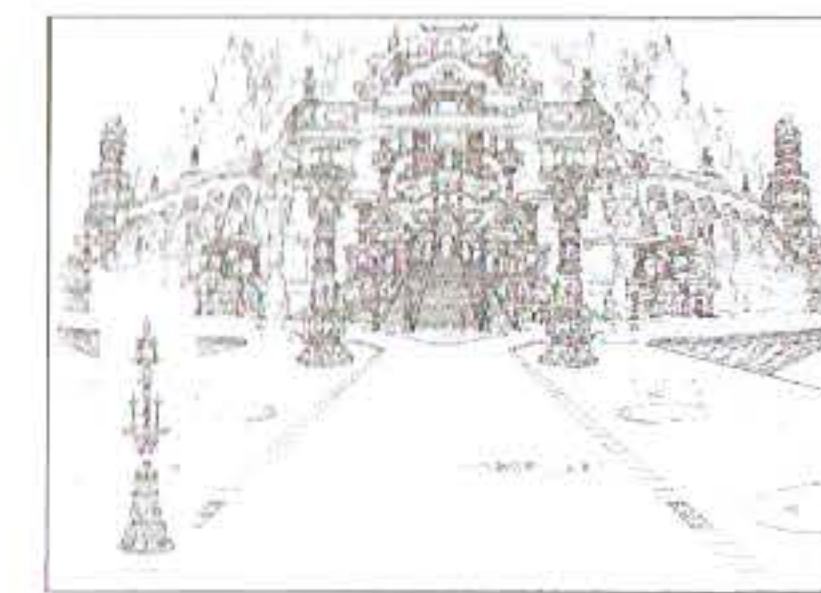
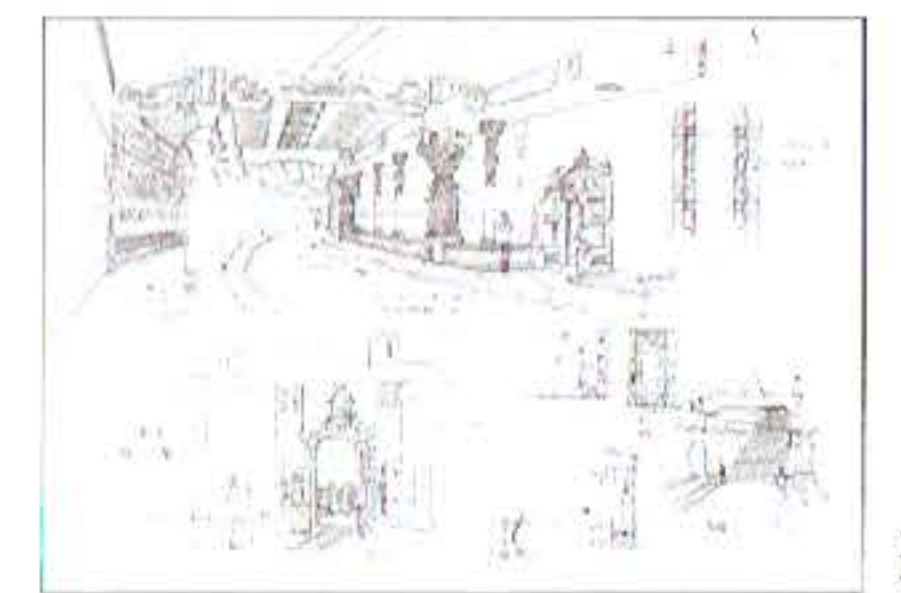
サーフ率いる、エンブリオンのアジト。サーフたちのエンブリオンは、6大トライブの中では弱小。とはいえ、仲間以外にも構成員たちはいる。

アジト前

リビング兼作戦室

アサインメンツ

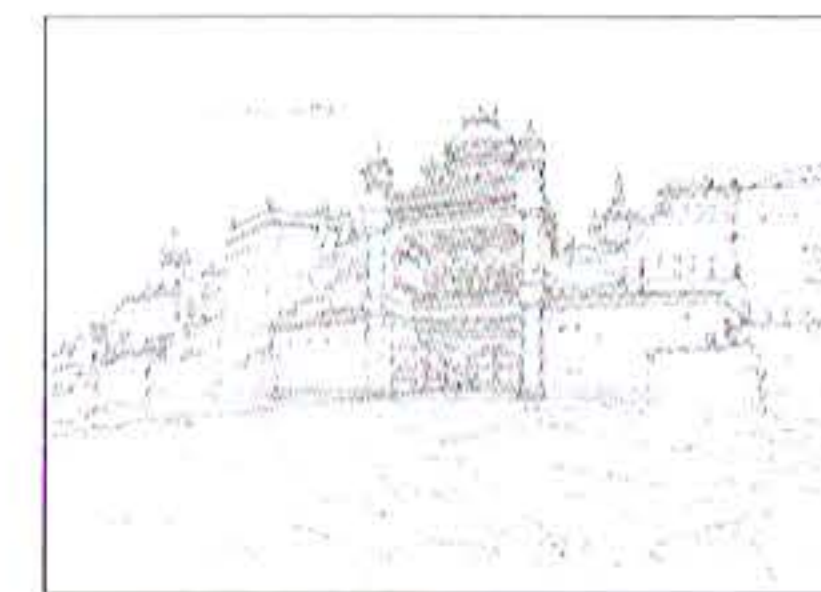
ハーリー・Q率いるアサインメンツのアジト。

アジト前

城門上

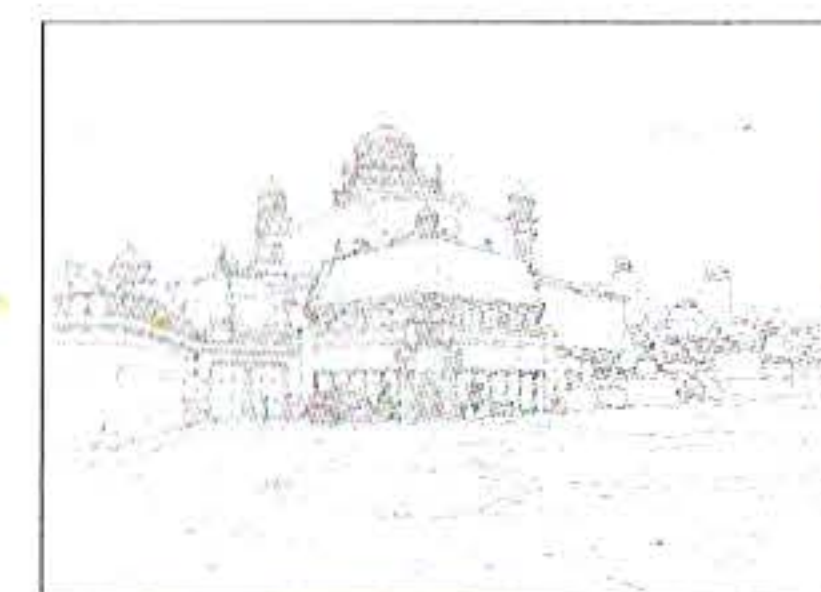
カルマ教会

カルマ教会のあるエリアは、戦闘禁止の中立区域。全てのトライブが、情報収集のため構成員を派遣しています。
また、敵を倒して得られる戦績ポイントと、アイテムを交換できる街頭ベンダーなどがある。

教会前2

通路1

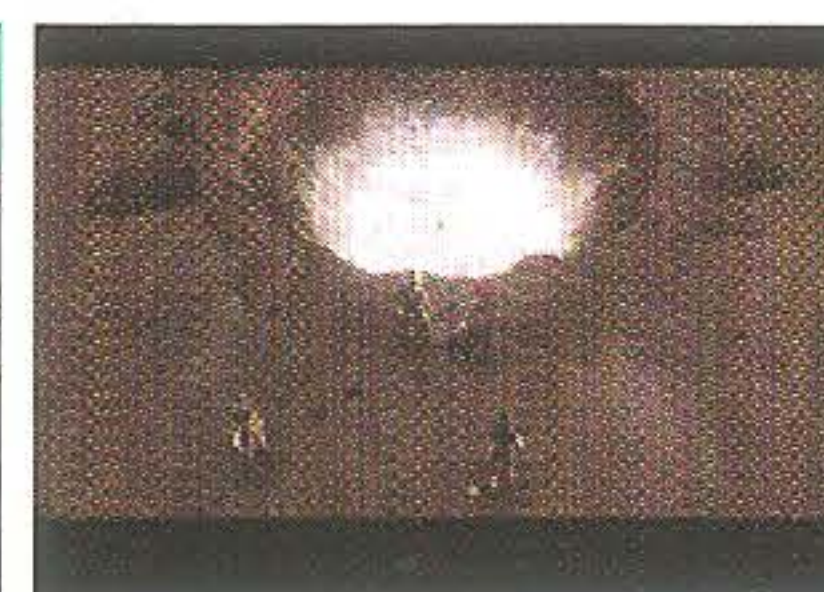
シタデル

ミック・ザ・ニック率いる、ソリッドのアジト。堅牢な「城壁」で囲まれていて、全トライブの中でも鉄壁の防御力を誇っている。
シタデルは、城壁、城砦、という意味。

城門前

メリーベルアジト

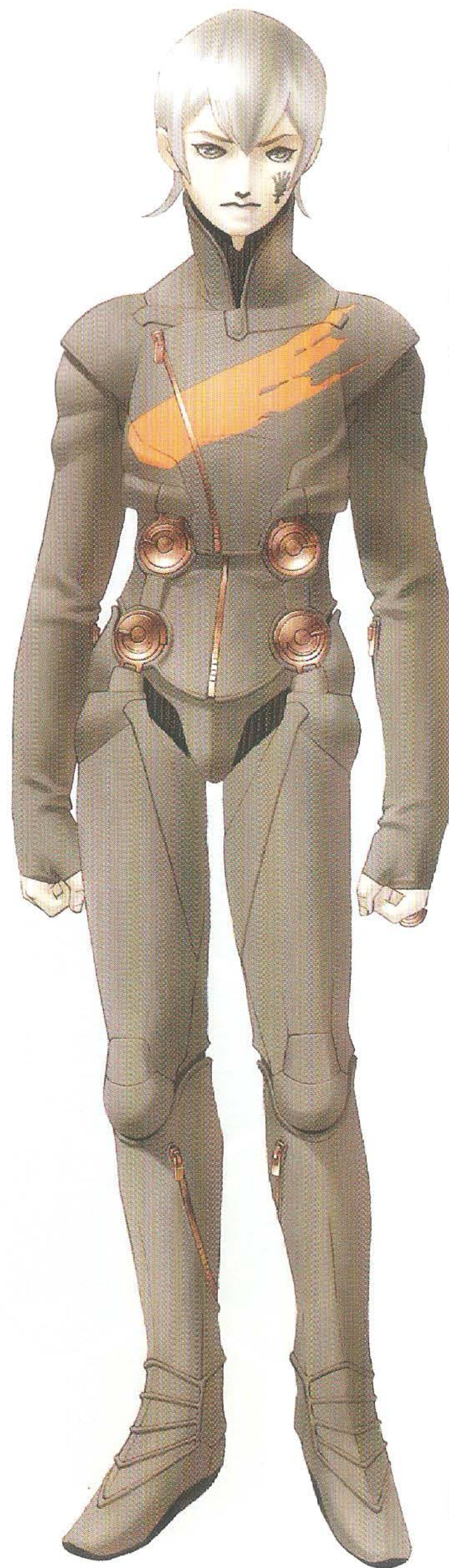
ジナーナ率いる、メリーベルのアジトです。
ソリッドと恒常的抗争にあるメリーベルは、門と見張り台でエリアの守りを固めている。

アジト前

緒戦の荒野

物語の発端の土地、セラとここで出会います。

ツボミ跡地

演出コンテ

演出コンテはスタジオ「DAST」によるもの。華麗でスピーディーなメカアクションで「板野サーカス」と呼ばれる演出手法で多くのファンを魅了してきた演出家：板野一郎氏のもと、多彩なイベントを演出いただいた。

キャラクターイラスト＆
金子一馬スペシャルコメント

サーフ
Serph

シリーズを通して主人公はプレイヤーが操作するキャラクターでもあるので、一貫して性格や感情を印象付けないフラットなキャラクターとして描いています。同時にタイトルのイメージを象徴するキャラクターでもあるので、作品世界を象徴するアイコンの集合体でもあります。例えば現実では染めたり加工しない限りありえない髪の色、トライブスーツとオレンジ色のペイント、タグリングと言う指輪、そしてアートマと呼ばれるマーク（紋章）、これらのアイコンは物語の中で重要な役割を果たします。

戦隊モノについて

人間の思想ルーチンはパターン化されていて、基本5種類ぐらいしかない。怒り・冷静・悲哀・などかな。社会構造上での役割もごくごく限られているので、物語を描く上で人間をごちゃごちゃたくさん出すことは決して良いとは思わないんです。常々そう考えてます。戦隊ものはそんな最低限の個性で物語を描く設定になっているんです。それぞれのキャラクターを描いていくことで、テーマ全体を説明するに必要な要素を全て成立させることができていると思います。そこがすごいなと。子供向けと馬鹿にできませんよ。様々な考え方の違いを見せることで、物語の見方は様々なんだということを判らしてくれるんですから。

ヴァルナ
Varna

ウォータークラウン（水面に物を落とした時にできる王冠のような波紋のこと）の紋章を得たサーフが変身する変身形態。そのものズバリのウォータークラウンをイメージしたシルエットと、ヴァルナ自体が水の神様なので水中生物をモチーフにデザインしています。今回のアバタールチューナーにおける最大の特徴がキャラクターが変身して戦うことなんですが、これは敵を喰らって強くなるけど、ヒト型のままではいかんだろうという発想からきたもの。喰らう＝原始的本能というこで、変身形態は神様の名前を持ってるけど皆、獣のような姿をしています。これらを総称してアバタール（化身）と言ってますが、アバタールはどれも独自の攻撃法を持っていてヴァルナの場合は前腕部から折りたたみ式のブレードを出して攻撃する「斬撃」が主体です。この辺の発想は動物を例にすれば、チーターは捕食対象であるガゼルを狩るために物凄く速く走れますが対するガゼルはチーターを超える持久力と身軽さで逃げ切ることで捕食されないような能力を持ちます。要するに自然界の生き物はみな生きるため、生き残るための能力を持ち、状況、個体に合わせてそれぞれ特殊な能力を持っていてその能力に応じた姿をしていると言う事です。チーターならば速く走るための骨格、ネコ科なのにスパイク効果を生むために常に出した爪、急な方向転換を可能とするラダー代わりの長い尻尾。これと同様にアバタールたちも喰らうため、喰らわれないための能力を持ち、それに見合った姿をしているというワケです。

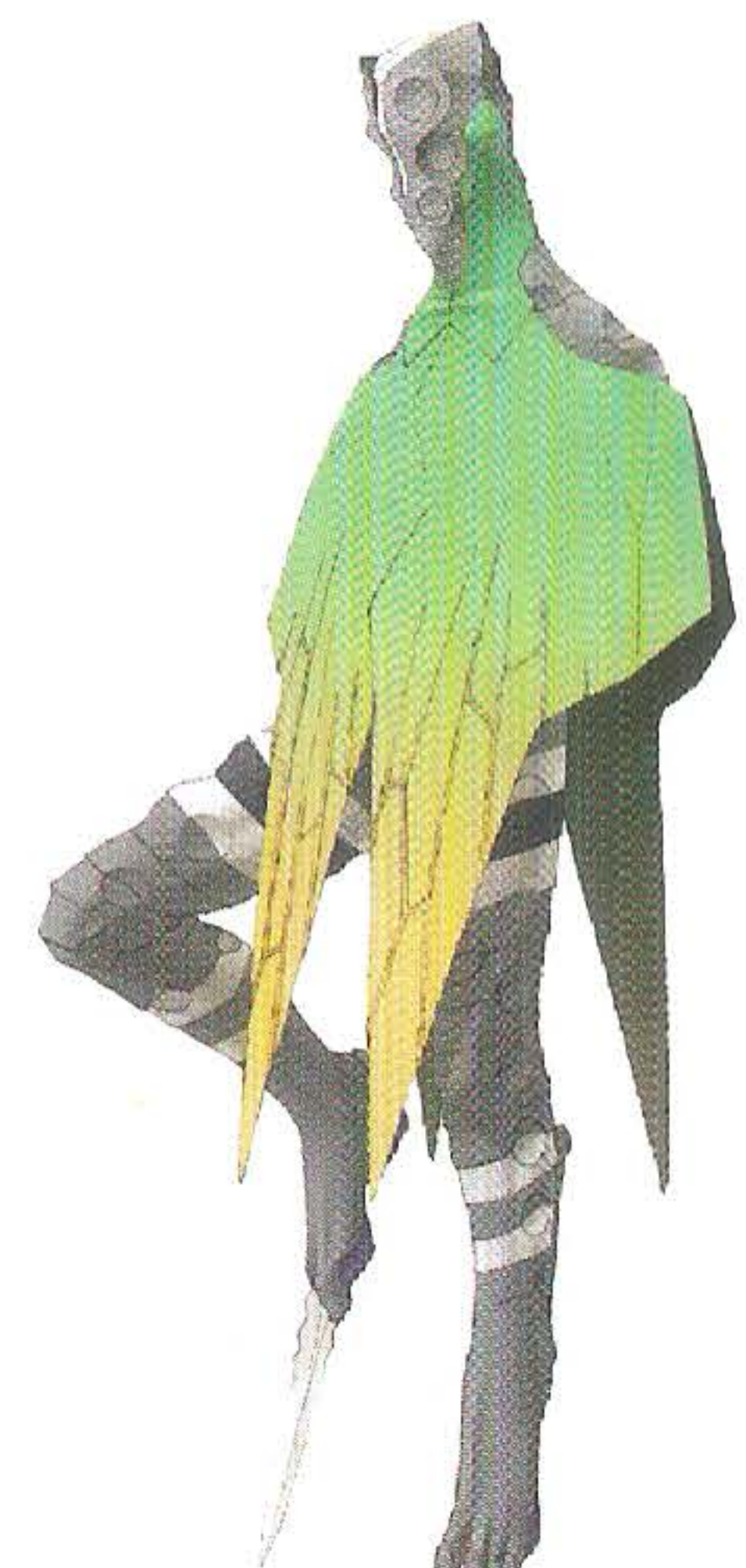
ヒート
Heat

物語を描く上で、物事や事象を多角的な情報として表現する事が必要になってくる、そこで出てくるのがパーティーメンバーの役割分担。戦隊モノの何とかレンジャーとかが解りやすいけどヒートは直情型の感情ムキ出しタイプ担当、行動指針の参考になってくれます。彼はマント風のコスチュームですが、この世界ではお洒落をする文化、というよりそもそも楽しむという文化がナゼだか無い。ジャンクヤードの住人はみんなトライブスーツを着ているんですが、このトライブスーツはコルセットを中心にジャケット、パンツと分割できる上にジャケットの袖、パンツのすね部分が取り外せたり、グローブ、フード、マントなどオプションパーツが充実しているようです。ジャンクヤードの住人はそれぞれ活動目的に合わせて、スーツとオプションを組み合わせて着ているようですが、おそらくヒートのスタイルもそうなんでしょう。

アグニ
Agni

ファイヤーボールの紋章を得たヒートの変身形態。その名のごとく火の玉をイメージしてデザインしています。今回のアバタールのデザインは敵を喰らって強くなる連中なので、口を強調したデザインとなっています。（ゲーム中にもちらっとでてきますがクラウド＝喰奴と言う別称もあります）アグニに口が二つあるのもその流れで攻撃手法が違うのと同じく個体によって複数の口があったり位置が違っていたり様々です。

ゲイル
Gale

役割は冷静沈着な分析屋タイプ。物語を描く上で各キャラクターに役割分担をさせるとは言ったけどリアルに考えると、こんなに個性がハッキリ違う連中が一緒に行動するハズないよなと思いつつ、ゲームを進めていくとその辺もちゃんとウラがあったりするのでお楽しみに。特にゲイルはウラがあるぞ。

ヴァーユ
Vayu

ツイスター（竜巻）の紋章を得たゲイルの変身形態。風の神様って事で全身にディンプル（くぼみ）を持ちゴルフボールのそれと同じく、風の流れをコントロールしている。基本は足のつま先から出るブレードによる斬撃だが、いざとなれば上半身のプロテクターを開き、両腕を出して逆立ち状態になっての足技をするという、以外にトリッキーな奴。

アルジラ
Argilla

ヒートと同じく感情ムキ出しタイプですが、女の子なのでどちらかといえば情緒的な部分担当。彼らはツボミが落ちてくるまで生身で戦ってた訳ですから、おそらく生キズが絶えないハズでアルジラには顕著に顔に縫合あとがあります。彼女はロングスカートのスタイルですが、セラのミニスカートなどからも解るようにトライブスーツには女性用オプションも多く用意されているようです。

プリティヴィー
Prithivi

サイズミック(地震波)の紋章を得たアルジラの変身形態。大地の神様なのでアースカラーとカモフラージュ柄。独特の攻撃はムチ攻撃ですが腕からムチがニョキニョキ伸びるのはどうかと思い、骨格とプロテクターがほどけることでムチ状になるようにデザインしました。実際モデリング担当のスタッフからはちょっと嫌がられましたが変形前と変形後で破綻の無いモデリングをしてくれて、とても感謝しています。他にもプリティヴィー以上にモデリング担当から泣きが入ったとんでもない変形をする敵が多数出てくるのでお楽しみに。それから、余談ですが今回、板野一郎さんが演出で参加されているので、リスペクトというかお遊びでプリティヴィーの頭部を正面から見ると、板野さんの代表作の一つに出てくる可変戦闘機のテレビ版主人公機の頭部に似ています。

シエロ
Cielo

彼は他のパーティーメンバーよりも若い設定なので役割的にも楽天家とかムードメイカータイプ。そういったキャラクターなのでスタイルも若干派手めな印象にしている。彼の腕と足についてるパーツはトライブスーツの規格には無く、シエロ自身がトライブスーツから改造して造ったモノらしい。もともとそういった文化の無いはずのジャンクヤードだが、ツボミが落ちてくるのとはまた別の兆しがあったようだ。

ディアウス
Dyaus

レインボゥの紋章を得たシエロの変身形態。空の神様ってことでパーティーメンバーのなかで、唯一飛行可能なアバタールである。と、いうことでまたしても板野さんリスペクトで可変戦闘機風でデザインしています。頭のトサカ部分からジャックナイフ状のブレードを出して空中から突撃攻撃をする。

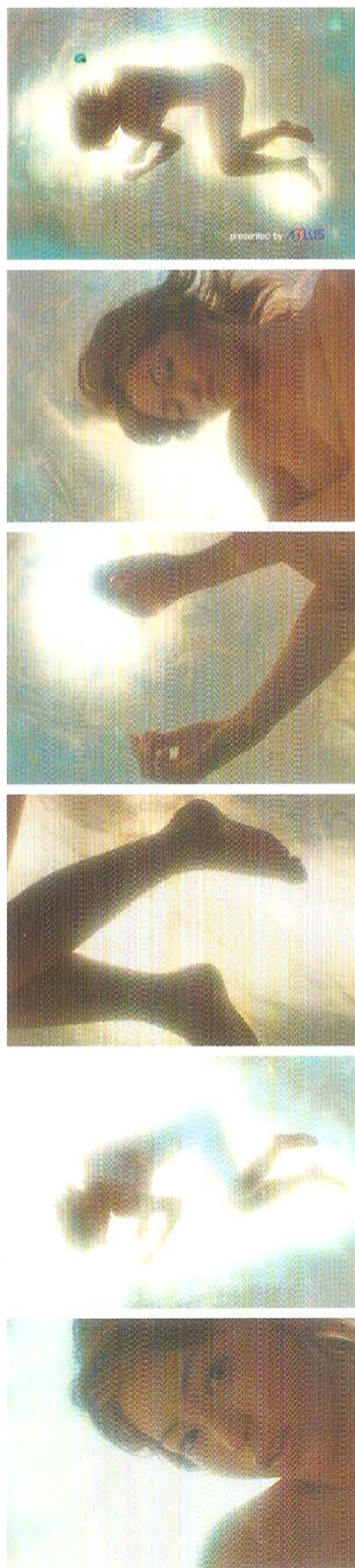
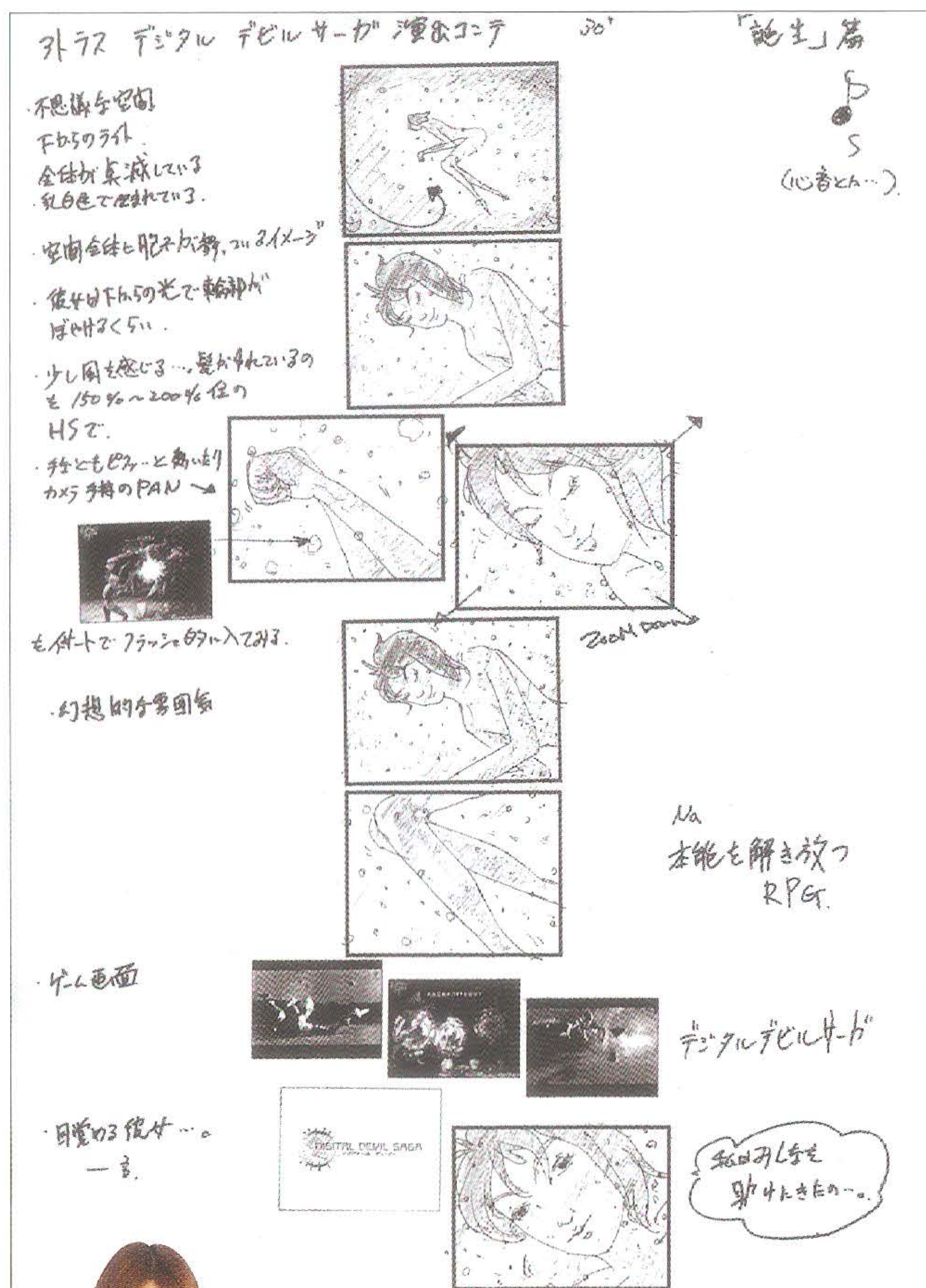
セラ
Sera

コスチュームについて

今回のトライブ・スーツも学校の制服と同一線上の考え方で出来たもの。基本的なアイテムを用いることでパーティとしての体系を持たせ、その上で色々なパーツや着方をさせることで、それぞれの個性化を図っている。これの考え方はペルソナの時と同じ。

またコスチュームに施したペイントはトライブカラーといって、ネイティブな人たちの部族カラーと同じ意味を表します。よく体や顔に部族ごとにペインティングしていたりしますよね。それと同じです。文化等を持たないこのジャンクヤード世界はある意味原始的な生態系・組織体と言えるので、自然にこのアイデアは生まれました。

コマーシャル

今回のCMイメージは【デジタル・デビル・サーガ～アバタールチューナー～】のヒロイン「セラ」がツボミの跡地から登場するシーンを表現しています。彼女を包む光の胞子をCG（コンピュータグラフィックス）で合成しました。

岩佐 真悠子　Mayuko Iwasa

所属：プラチナムプロダクション
Size：T155cm B83cm W58cm H86cm S22.5cm
生年月日：1987.2.24
出身地：東京都
血液型：A
趣味：カラオケ・ショッピング
特技：ホルン・トランペット・ピアノ・お菓子作り

ラジオドラマ第5話

2004年3月31日から放送開始した
文化放送（毎週水曜日・深夜25：30〜26：00）の「ATLUS presents　めぐみゅうの神楽坂ハッピーチューナー」番組内で全5回（6/16〜7/14）ONAIRされた「デジタル・デビル・サーガ」のオリジナルラジオドラマの台本。全てこのラジオ番組の為にシナリオの里見 直（さとみただし）が書きおこし、アフレコも新規収録した。この第5話は、ゲーム中では描かれていないシーンを構成した完全なオリジナルである。

DDS　アバタールチューナー　第五話　里見　直

登場人物

サーフ（22）	エンブリオンのリーダー	（新規収録有）
セラ（18）	謎の少女	（新規収録有）
ヒート（24）	エンブリオンのメンバー	（新規収録有）
アルジラ（23）	エンブリオンのメンバー	（新規収録有）
ゲイル（20）	エンブリオンのメンバー	（新規収録有）
シエロ（19）	エンブリオンのメンバー	（新規収録有）

配役

サーフ	野島健児	（新規収録有）
セラ	桑島法子	（新規収録有）
ヒート	緑川光	（新規収録有）
アルジラ	冬馬由美	（新規収録有）
ゲイル	堀秀行	（新規収録有）
シエロ	三浦祥朗	（新規収録有）
ナレーション	豊口めぐみ or 松来未祐	（新規収録有）

前回までのあらすじ

ナレショ　「どことも知れぬ荒野の果て。
獣の慟哭と天使の祈りが木霊する鉄の街、ジャンクヤード。
敵トライブ・アサインメンツとの戦いの中、悪魔の力、
アートマに覚醒したサーフたちを、絶え間ない飢えが苛みます。
そんな彼らの渇いた心を癒す、セラの歌。
彼女は、サーフたちの悪魔化を抑える不思議な力を持っていました。
その力ゆえ、トライブ間の凄惨な抗争に巻き込まれていくセラを、
守ろうとするサーフたち。
守るべき命と命を狩る技。悪魔の力と人の心。
カルマに翻弄され続ける彼らは、暗闇をまさぐるように、
次第に一つの言葉で結ばれていくのでした」

巨船の残骸・デッキ

荒野を渡る風、降りしきる雨の音。
やや離れた船内への扉が開き、シエロがデッキに出てくる音。

シエロ声　「み〜っけ」

シエロが歩いてくる音。

シエロ　「なんか楽しいもんでも見えんのかい、セラ」

セラが振り向く音。

セラ　「シエロ」
シエロ　「どこまでいっても岩と鉄クズばっかで、なんも変わってないぜ。
さ、ここ見晴らしいいからさ。
他のトライブの奴らに見つかったらって、みんな心配してるぜ」

セラが、愛しそうに錆びた手すりをさする音。

セラ　「私、この船知ってる気がするの」
シエロ　「ゲイル抜かして、みんなそんなこと言ってるよな。
まぁ、オレもなんだけど」
セラ　「…船はね、本当は海にあるのよ」
シエロ　「海か…見てみてぇなぁ。
このデカブツ、端から端まで全力で走っても結構かかるから〜
で、これが浮いてんだろ?
オレの優秀な頭脳と10本指で計算しても…ひのふのみ…
まぁ、相当でっかい水たまりだな!　ウン」
セラ　「（少し笑う）間違いじゃないけど」

セラが両手を広げ、海と空の広さを測るように
くるくる辺りを回りだす音。

セラ　「（回りながら）青い海、青い空…これくらい…
ううん、もっともっと、広くてとても綺麗なの。
とっても!」
シエロ　「…元気になってよかったよ。泣くってんだっけ?
あの顔より、そっちの方があってる」
セラ　「ありがとう…みんなのおかげよ」
シエロ　「へへ…よっしゃ、オレもやってみっか!」

シエロが両手を広げ、ゆらゆらくるりと辺りを回る音。

シエロ　「（おどけて回りながら）ゆらゆら〜　ふらふら〜
どうよ、こんくらい?」
セラ　「（笑う）」
シエロ　「（回りながら）へへ。ニルヴァーナには、きっと楽しいが
一杯なんだろうなぁ」
セラ　「（俯き沈み込む）」
シエロ　「（まだやってる）キーン」
ヒート　「なにやってんだ、バカ」

ヒートがシエロの頭をひっぱたく音。

シエロ　「あだっ」

シエロが仰向けに倒れる音。
ドアから、サーフ、ゲイル、アルジラが歩いてくる音。

セラ　「ヒート…みんな」
アルジラ　「だから言ったでしょ、サーフ。シエロじゃいつ帰って来るか
わかんないって」
サーフ　「（苦笑）ああ、アルジラに捜しに行ってもらえばよかったかもな」
ゲイル　「理解不能だ。
適材適所を欠けば、何事においても勝利はおぼつかない。
サーフ、お前にはわかっていたはずだ。
わかっていて…」（無感情）
サーフ　「（ゲイルを遮るように）いいんだ、ゲイル。
難しく考えなくて。シエロでよかったんだよ。な」
シエロ　「なんでぇ、兄貴まで。オレ、もう起きねぇからな。
ここにへばりついててやる」

以下、起こそうとするアルジラと抵抗するシエ
ロのガヤをバックに。
ヒートがマントをセラにかけてやる音。

セラ　「ヒート?」
ヒート　「なんだ、その…冷えちまったろ」
セラ　「ありがとう…（泣き出す）」
ヒート　「ど、どうした。腹でも痛ぇのか?　重かったか!?
く、臭かったか!?」

シエロが慌てて起きる音。

シエロ　「（身を起こしながら）あー!!　何しやがんだヒート。
やっと笑わせたのに、そんな汚ねぇマントおっ被せから」

セラが激しく頭を振る音。

セラ　「（泣きながら）嬉しいの……嬉しいの……」
アルジラ　「セラ…」
セラ　「（泣きながら）
私、ずっとみんなと一緒にいたい…!
もういや…こんなの…いや…いや…」
ヒート　「セラ…」
ゲイル　「理解ふ（不能だ、が途中からくぐもる）」

シエロがゲイルの背中に飛びついて、口を手で塞ぐ音。

シエロ　「（抑えながら囁く）黙ってろって」

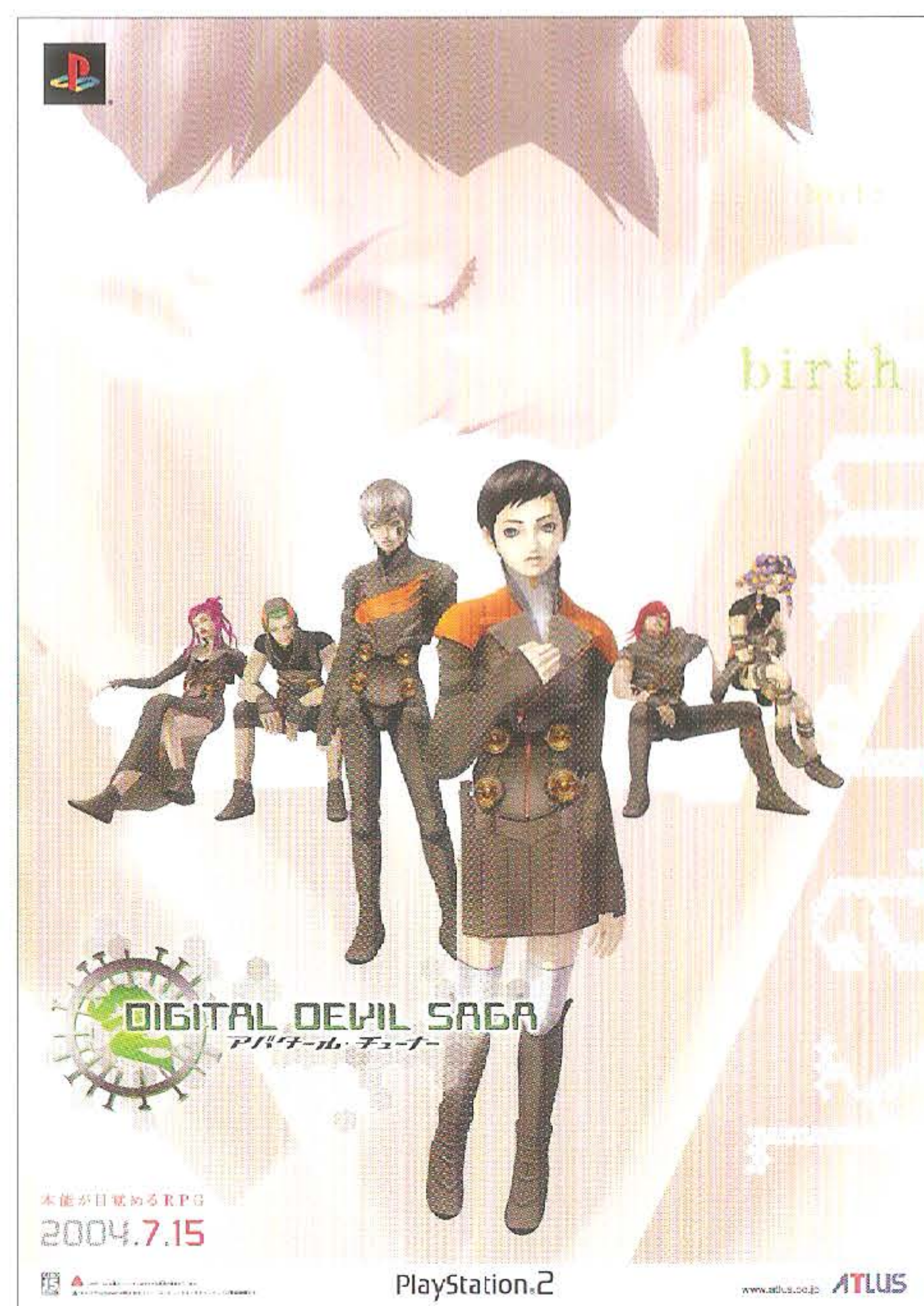
サーフがセラに歩み寄り、肩に手をかける音。

サーフ　「俺たちはずっと一緒だ。一緒にニルヴァーナに行くんだ。
誰も欠けさせない。約束ってやつをするよ。
だから、セラも約束してくれ。
君が失った記憶にどんな秘密があろうが、
俺たちと一緒に悪あがきするんだ」
セラ　「サーフ…」
サーフ　「そうさ。俺たち全員、一人じゃ生きていけないんだ」

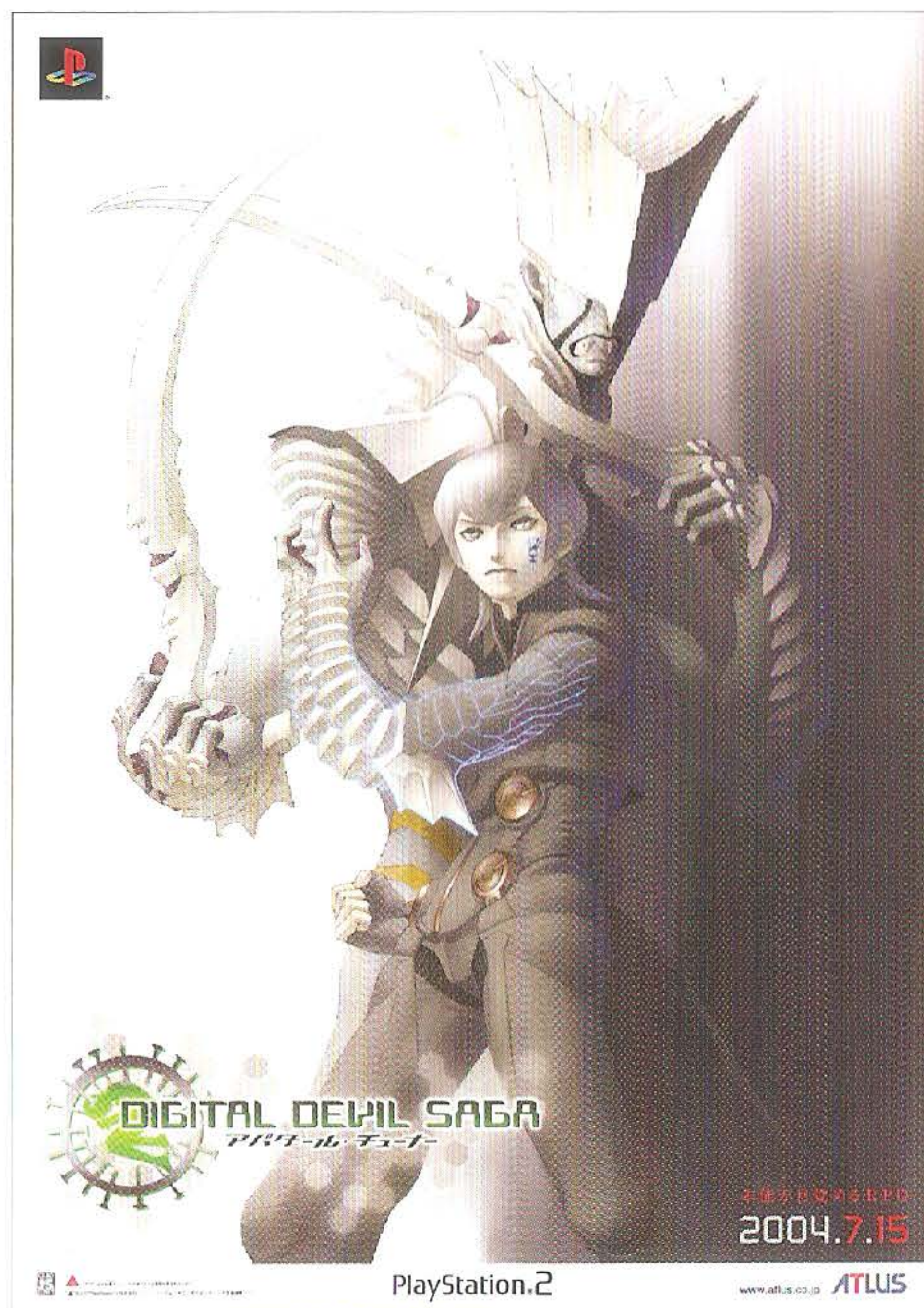
セラ(N)　「生ける者の性、生きるが故に背負うカルマ。
他の命を奪い、他の命と共に生きる。
その意味を探る、私たちとカルマの戦いは、
こうして始まりました。
止まぬ雨の先に何が待っているのか、それはまだわかりません。
けれど、サーフは歩みを止めないでしょう。
例え、手足が折れ、五感の全てを失っても、
その意味を知るまでは…」

第五話完

DDSアートギャラリー

装飾テープ

DIGITAL DEVIL SAGA
アバタール・チューナー
2004.7.15
PlayStation 2

B2ポスター

金子一馬書き下ろしB2ポスター

雑誌広告

DIGITAL DEVIL SAGA
アバタール・チューナー
本能が目覚めるRPG
2004.7.15
PlayStation 2
www.atlus.co.jp
ATLUS

メインテーマ

will release the berserk fury
the last beasts that lurk in them 私は修羅を解き放つ　奴らの中に潜む終末の獣
the devils 悪魔を